解説書



このたびは、株式会社バンダイナムコゲームス の商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンダイナムコグループお客様相談センターにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター
住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8
電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1-15ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02542

Contents

コンテンツ



始まりの物語

「リィンバウム」は、かつて楽園とも呼ばれた世界であった。
魔力に満ちあふれた大地は、生きとし生けるものに豊かな恵みをもたらしてくれた。
だがそれゆえにまた、この地は異界の侵略者たちに狙われ続けていた。

強大な破壊の力をもつ彼らに対抗するため「リィンバウム」に暮らす人々はふたつの
「送還術」と「召喚術」――異界の者を退去させ、自在に使役するこの力で、彼らは

果てることなきこの戦いは、一人の青年の登場によって終焉をむかえることになる。

「誓約者」と呼ばれたこの青年は、世界の意志の力を用いて強力な結界を張り巡ら
てのけたのである。
リィンバウムは、再び平穏を取り戻したかに思えた。

だが、外敵を退けるための力は、そのまま同胞に向けられてしまうことになった。
魔物たちによってもたらされた悪徳により人々は争うことを覚え、リィンバウムは楽園

そして今、リィンバウムから我々の暮らすこの世界に向けて、かすかに呼びかける声

「誰か、助けて…」

届くはずのないその声を、一人の若者が受け取ったその時――「召喚術」の輝き

不思議な声に導かれ現代の学

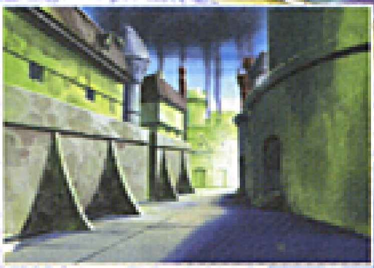

魔術を生みだした。
侵略者たちを迎え撃ったのである。
せ、異界からの侵略者を完全に追放し
とは呼べぬ世界に変わっていった。
があった…。
がふたつの世界の壁を貫いた…。
樋口 綾
生徒会に所属する優しくて物静かな美少女。周囲の評価とは対照的に自分に自信がない。
橋本 夏美
バレー部の部長を務める社交的で明るい女の子。その楽天的な性格は性別を問わず慕われている。
深崎 籐矢
剣道部の部長を務める少年。性格はクールで現実的。常に落ち着いた物腰で周囲から頼られている。
新堂 勇人
バスケ部の部長を務める熱血少年。物事に対して前向きで積極的。さっぱりした性格の人気者だ。
生がリィンバウムに召喚された!!

異世界リィンバウムとは?



[サイジェントの街]

大陸の辺境にある城塞都市、それがサイジェントの街です。住民は城壁と領主の軍隊に庇護されて生活しています。その代償で、住民は総収入の4割を税金として納めています。







[人々の暮らし]

高額な税金のため、住人は苦しい生活を強いられています。税金滞納者は、豊かな水源に支えられた紡績工場などで強制労働させられます。



[サイジェントの周辺]

街の西は大きな川が流れ、水に困ることはありません。街の外は荒野で、凶悪なモンスターが住み着いています。税金に苦しみながらも、人々が街を離れないのはそのためです。



[フラット]

～サイジェントの小さな孤児院～

フラットはサイジェントの街のスラムにある小さな孤児院です。リィンバウムに召喚された主人公はここのメンバーと知り合い、この家で暮らすことになるのです。

ゲーム概要

GAME OUTLINE

ゲームの基本的な進行

ゲームは章（シナリオ）立てで構成され、２つのパートを交互に繰り返して進みます。アドベンチャーパートで物語が進み、戦闘になるとバトルパートが始まります。１つのシナリオをクリアすると、次のシナリオが始まります。

アドベンチャーパート

- 世界／街／アジト画面の移動
- 登場キャラクターとの会話



自由戦闘



街の外に出ると、戦闘ができる場所が出現することがあります。練習のつもりでトライしてみましょう。

バトルパート

- 敵キャラクターとの戦闘
- 経験値とアイテムの取得



シナリオクリア

シナリオをクリアすると、夜景を背景に仲間と会話する画面になります。



ゲームの始め方

START THE GAME



プレイステーション本体に「サモンナイト」のCD−ROMをセットして電源を入れてください。正常に動作すると、プレイステーションロゴ、メーカーロゴに続いて左の写真のようなタイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。

タイトルメニュー

CONTINUE

ゲーム中に、メモリーカードに保存（セーブ）したデータを読み込んで(ロード)、ゲームの続きをプレイします。

NEW GAME

最初からゲームをプレイします。4人の主人公からひとりを選び、名前をつければゲームが始まります。初めてゲームを遊ぶときはこのメニューを選んでください。

OPTION

BGMの音量調節と、アナログコントローラの振動機能のON／OFFを設定します。

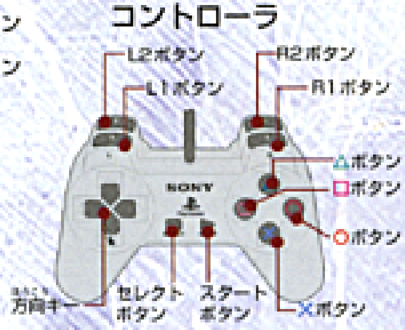
セーブとロードについて



ゲーム中のデータのセーブは、アジト内の**「自分の部屋」**で行います。ゲームのデータをセーブするにはメモリーカード(別売り)が必要です。1つのメモリーカードに最大15個のデータがセーブできます。
1つのセーブデータにつき1ブロックを使用します。
なお、メモリーカード差込口1にのみ対応しています。

コントローラの操作





※操作方法はアナログコントローラと同じです。

アドベンチャーパートのコントローラの操作

【世界マップ／街マップ／アジト画面】

方向キー：カーソルの移動

○ボタン：決定

【会話イベント画面】

方向キー：カーソルの移動　○ボタン：決定、メッセージ送り

【ショップ画面】

方向キー：カーソルの移動、売買個数変更

L1･L2･R1･R2ボタン：装備のカテゴリ選択

○ボタン：決定　×ボタン：キャンセル

【装備試着画面】

方向キー：カーソルの移動

○ボタン：決定　×ボタン：キャンセル

□ボタン：キャラクターの特性を表示　△ボタン：所持品一覧を表示

バトルパートのコントローラの操作

【戦闘前編成画面】

方向キー：カーソルの移動
○ボタン：装備変更画面へ
□ボタン：出撃ユニットの決定
△ボタン：所持品一覧の表示
スタートボタン：出撃

【装備変更画面】

方向キー：カーソルの移動
L1･L2･R1･R2ボタン：キャラクターの選択
○ボタン：決定
×ボタン：キャンセル
□ボタン：キャラクターの特性表示
△ボタン：所持品一覧の表示

【所持品一覧画面】

方向キー：カーソルの移動
×ボタン：元の画面へ戻る。
△ボタン：所持品のカテゴリ変更

【初期位置設定画面】

方向キー：カーソルの移動
○ボタン：ユニットの選択、場所の決定
×ボタン：キャンセル
□ボタン：ユニットの向きの変更
スタートボタン：初期配置終了、戦闘開始

【戦闘画面】

方向キー：カーソルの移動
L1･L2･R1･R2ボタン：キャラクターの選択
○ボタン：（カーソルがユニットの位置にある）行動コマンド表示
（カーソルがユニットの位置にない）システムコマンド表示
（カーソルが敵ユニットの位置にある）敵ステータス表示
×ボタン：キャンセル
□ボタン：ユニットの向きの変更
△ボタン：未行動、行動済みを表示
スタートボタン：システムコマンド表示

【戦闘結果画面】

方向キー：カーソルの移動、
ボーナスポイントの振り分け
○ボタン：決定、レベルアップ
スタートボタン：次の画面へ移行

アナログコントローラのLEDは、点灯していても、消えていてもどちらでもかまいません。
振動機能のON/OFFは「設定」コマンドで変更します。

アドベンチャーパートの進め方

マップの移動

アドベンチャーパートでは、まず主人公をどこに移動させるか決定します。カーソルを動かすと行き先の場所が表示され、○ボタンを押せばその場所へと移動します。

マップ画面には右の3タイプがあり、それぞれ移動出来る場所が異なります。また物語の進行状況によっても、いままで移動出来た場所が移動不可能になったり、増えたりします。また、人物の上にEVENTマークが出ている時は、そこを選ぶと戦闘が始まります。







その場所に誰かがいる場合、その人物がミニキャラクターで表示されています。

移動先での会話と選択肢

移動した場所にキャラクターがいたり、誰かと同行していた場合、会話が始まります。物語は、この会話をすることで進んでいきます。会話をしていると、ときどき返事を聞かれたり、どんな行動をとるのか、といった具合で選択を迫られるときがあります。この選択の選び方によって、キャラクターが仲間になったり、会話のメッセージが違ったりと、物語の展開が変化します。



自分の部屋



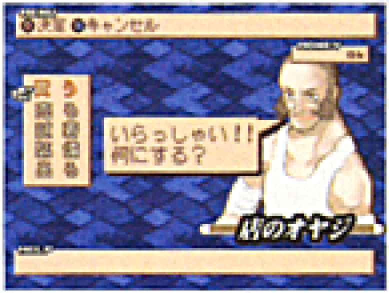
アジト画面（フラット）には、主人公の部屋が用意されています。この場所に移動すると、4つの行動コマンドが表示され、それに対応した機能を利用することができます。部屋から出れば再びアジト画面へともどり、ゲームを続けることになります。

行動コマンド

- **ステータス** キャラクターのステータスの確認や、装備の変更を行います。
- **セーブ** 現在のゲームの状態を保存（セーブ）します。
- **設定** BGMの音量調節と、アナログコントローラの振動機能のON／OFFを設定します。
- **部屋を出る** アジト画面にもどります。

ショップ

街マップで商店街に移動すると、このショップ画面になります。ショップ画面では5つの行動コマンドが表示され、装備の売買を行うことができます。ショップから出れば再び街マップにもどります。



行動コマンド

- **買う** アイテムを購入します。
- **売る** 所持品を売却します。
- **試着** 装備を試着したときの効果を確認します。
- **装備** 装備画面に入ります。
- **出る** ショップを出て、街マップにもどります。

バトルパートの進め方

部隊編成

バトルパートが始まったら、まずは出撃するユニットを決定することになります。カーソルを動かしてユニットを選び□ボタンを押すと、出撃を表すＥＮＴＲＹマークがつきます。ただし、出撃人数の最大値を越えて出撃させることはできません。ＥＮＴＲＹマークは、もう１度□ボタンを押すことで外せます。また、赤く×のついたユニットは、出撃させることができません。選択が終わったら、スタートボタンを押して出撃します。

シナリオによっては、特定のユニットが強制的に戦闘に出撃する場合があります。また、この画面で装備変更が可能です。



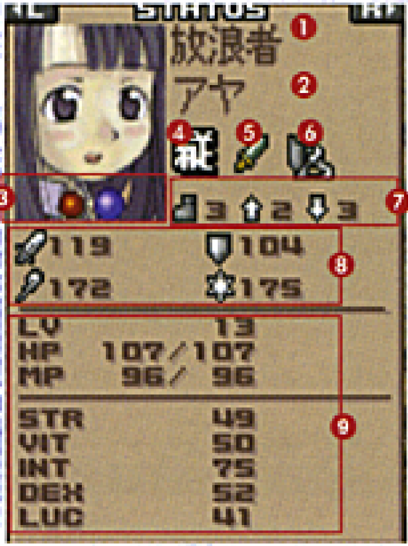
初期配置決定

出撃するユニットを選択したら、次は初期配置を決定します。青で表示された範囲なら、好きな位置にユニットを移動させることができます。○ボタンでユニットを選択してカーソルを動かし、再び○ボタンを押せば移動終了です。また、□ボタンを押すことで、ユニットの向きを変えることもできます。配置が終わったら、スタートボタンを押せば戦闘を開始できます。





ステータス画面の見方



❶ **クラス(称号)**
ユニット毎に設定された称号。特定のレベルに達すると自動的に変化します。その際、特殊な能力(特性)が備わることもあります。

❷ **キャラクター名**

❸ **防御耐性**
点灯しているマークは、同じ属性の魔法攻撃に対する耐性があることを示します。
属性の種類についてはP22を参照。

❹ **攻撃タイプ**
縦…縦斬り　横…横斬り　突…突き
射…射撃　打…打撃
特…上記以外の特殊攻撃
攻撃タイプはユニット毎に固定。有効効果範囲に関してはP17を参照。

❺ **武器アイコン**(装備可能武器のイメージが表示される)
詳細はP16を参照。

❻ **待機型タイプ**　…防御型　…反撃型

❼ **移動能力**（ 移動力を表す。 は移動可能な段差限界を表す）

❽ **戦闘パラメータ**
(剣)…攻撃力　(盾)…防御力　(杖)…魔法攻撃力　(陣)…魔法防御力

❾ **基本パラメータの意味**
LV キャラクターのレベル。
HP 体力。0になると戦闘不能。
MP 魔力。0になると召喚使用不可。
STR 腕力を表す。攻撃力に関係する。
VIT 生命力を表す。防御力とHPに関係する。
INT 知力を表す。魔法攻撃力と魔法防御力に関係する。
DEX 器用さを表す。命中率に関係する。
LUC 運の良さを表す。クリティカル攻撃の成功率に関係。
※STR~DEXの4つの値は、レベルUP時に自分で補正できる。

SUMMON NIGHT

武器・防具アイコン説明

[武器アイコン]



[防具アイコン]



パラメータ異常アイコン説明

[パラメータ異常]

種類	効果	回復方法
石化	総ての行動を封じられるが、ダメージも受けない。またこの状態のまま戦闘終了すると経験値取得ナシ。なお味方全員が石化した場合はゲームオーバー。	時間経過、状態回復魔法・アイテム
麻痺	総ての行動を封印される。	時間経過、状態回復魔法・アイテム
暗闇	移動が出来なくなる。	時間経過、状態回復魔法・アイテム
沈黙	呪文を唱えられない。	時間経過、状態回復魔法・アイテム
毒	毒を受け続ける。	時間経過、状態回復魔法・アイテム
眠り	攻撃されるか、一定のターンが過ぎるまで眠ったままになる。	時間経過、ダメージを受ける、状態回復魔法・アイテム
攻撃力UP/DOWN	与えるダメージを25%増/減される。	時間経過、状態回復魔法・アイテム
防御力DOWN/UP	受けるダメージを25%減/増される。	時間経過、状態回復魔法・アイテム

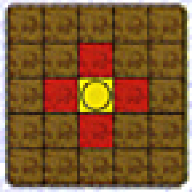
[ステータス異常アイコン]



攻撃タイプ別の有効効果範囲

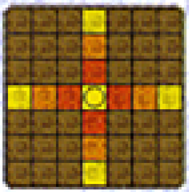
有効範囲の"方向"は攻撃できる方向を、"上下"は攻撃ができる段差を表します。また、射撃や投げは、敵との距離が遠くなるほど攻撃可能な段差が大きくなります。

※高低差:■±0:■±1:■±2:■±3:■±4:■±5:■±6



縦 攻撃タイプ… 縦斬り

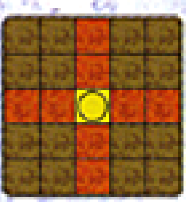
有効範囲:十字方向上下2段
攻撃対象:1マス
特　　性:ナシ



例外攻撃タイプ……… 投げ

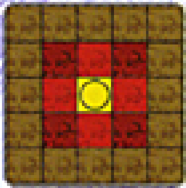
有効範囲:マス+1+2+3
　　　　　上下±3±4±5
攻撃対象:1マス
特　　性:間に障害物があると攻撃不可。距離が遠ざかるごとに攻撃力が100・90・80（%）に修正されます。

※投げ攻撃は特殊能力「手裏剣投げ」「ナイフ投げ」が備わったユニットが武器「投具」を装備したときのみ可能。



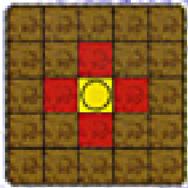
突 攻撃タイプ… 突き

有効範囲:十字方向上下3段
攻撃対象:2マス
特　　性1:隣接2マスを攻撃した場合、間のユニットに貫通攻撃を与える。
特　　性2:隣接2マス目に限り20%減少。
※武器「槍」を装備したときのみ可能。



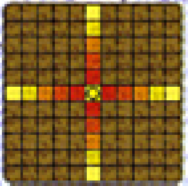
横 攻撃タイプ… 横斬り

有効範囲:十字方向上下1段
　　　　　斜め方向上下0段
攻撃対象:1マス
特　　性:ナシ



打 攻撃タイプ… 打撃

有効範囲:十字方向上下1段
対　　象:1マス
特　　性:ナシ



射 攻撃タイプ… 射撃

有効範囲：マス+1+2+3+4+5
　　　　　上下±2±3±4±5±6
攻撃対象：1マス
特　　性:弓/距離が遠ざかるごとに攻撃力が100・90・80・65・50（%）に修正されます。:銃/間に障害物があると攻撃不可。

※銃攻撃は特殊能力「ガンスミス」が備わったユニットが武器「銃」を装備したときのみ可能。

特 攻撃タイプ　上記のいずれにも属さない攻撃型として、敵召喚モンスターの「特殊」タイプがあります。

勝利条件と敗北条件

部隊編成を終えて戦闘画面になると、勝利条件と敗北条件が表示されます。勝利条件を満たせばその戦闘は勝利となり、アイテムや経験値を獲得し、レベルアップ画面へ移行します。敗北条件を満たすとその時点でゲームオーバーとなり、タイトル画面にもどります。

戦闘の流れ

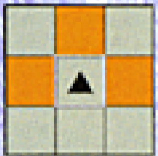
部隊編成と初期配置を終えたら、いよいよ戦闘の開始です。まずはプレイヤーのターンから始まり、ターンを終了すると敵のターン→味方のターン…と交互にくり返していきます。味方のターンで、味方のユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと行動コマンドが、敵のユニットに合わせると、ボタンを押すごとに「移動能力」「攻撃範囲」「ステータス」が、それ以外の場所に合わせるとシステムコマンドが表示されます。



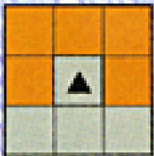
ZOC範囲について

ZOCとは、ユニットを中心とした周囲8マスです。敵のZOCに入ったユニットはそのマスより前へ(後ろへ)進めなくなります。また、次のターンでは最低1マス移動できます。眼力、威圧、闘気によってZOCの範囲は違います。

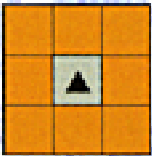
●眼力(ZOC小)の場合
前後及び側面が範囲



●威圧(ZOC中)の場合
前面及び側面、
右斜め前・左斜め前
が範囲



●闘気(ZOC大)の場合
全方向が範囲



戦闘画面のコマンド

1つのユニットは、1回のターンで「移動」と「状態」「待機型」以外のコマンドを1回ずつ実行することができます。「状態」と「待機型」は何回でも実行できます。△ボタンで行動状況を確認することができます。

行動コマンド

- **移動** いどう　ユニットの移動を行います。青で表示された範囲内で移動できます。
- **攻撃** こうげき　攻撃を行います。攻撃の効果はユニットごとに設定された攻撃タイプやLVにより異なります。
- **特殊** とくしゅ　ユニット固有の特殊能力を使用します。特殊能力はユニットの成長に伴って備わる特別なコマンドです。
- **召喚** しょうかん　召喚魔法を使用します。ユニットに召喚魔法を装備させないと使用できません。
- **道具** どうぐ　アイテムリストからアイテムを使用します。
- **状態** じょうたい　ステータス画面を表示します。
- **待機型** たいきがた　待機型タイプを変更します。

システムコマンド

- **ターン**　味方のターンを終了して、敵のターンへと移行します。
- **設定** せってい　BGMの音量調節と、アナログコントローラの振動機能のON／OFFを設定します。
- **撤退** てったい　自由戦闘時に戦闘から離脱します。通常の戦闘では使用することができません。

経験値振り分け（レベルアップ）



　戦闘に勝利すると、アイテムと経験値を獲得します。アイテムは所持品にストックされ、次回の戦闘から使えるようになります。経験値は1人のキャラクターに対して、所定のポイントを消費することで、レベルアップさせることができます。レベルが上がるとHPとMPが増加した上にボーナスポイントが得られ、基本パラメータのSTR〜DEXの項目に振り分けることができます。また、それぞれのキャラに設定された条件（LV）を満たすと、称号が変化します。その際、移動能力やLUCの増加とともにキャラクターが新たな能力を身につけることがあります。

戦闘テクニック

[攻撃の種類について]

縦斬り／横斬り たてぎり/よこぎり

どちらも剣を使った攻撃ですが、縦斬りの場合は十字方向が、横斬りの場合は隣接する周囲8方向が攻撃の有効範囲になります。横斬りの敵に近づく場合、斜めに位置していると攻撃が当たるので気をつけましょう。



横斬りの敵の場合、敵との間合いを少し広めに取る。

弓と槍 ゆみとやり

貫通の効果を持つ槍は、攻撃したい対象との間に味方を挟んでいた場合、巻き込んでダメージを与えます。ただし、そのダメージは大したことはないので、味方の影からその先を攻撃する戦法は大いに有効です。



味方の攻撃が当たってもダメージは1〜2ポイント。

[攻撃位置の有利・不利]

高低差 こうていさ

自分が高い位置にいるとき、低い位置にいる敵を攻撃するとダメージが大きくなります。この法則は敵にも当てはまるので、自分が低い位置にいるときは注意しましょう。この効果は、横や後ろからの攻撃効果と重複します。



段差のある地形を見たら、この法則を思い出そう。

横や後ろからの攻撃 よこやうしろからのこうげき

ユニットの防御力は正面が一番強く、側面、背面の順に弱くなります。移動力に余裕があるなら、できるだけ横や後ろに回って敵を攻撃しましょう。この効果は、高低差による効果と重複して、ダメージが増減します。



敵も同じように、横や後ろに回って攻撃をしてくる。

[防御と反撃の使い分け]

敵から攻撃を受けた時、防御に徹するか反撃に出るかは、戦略上で重要な要素です。これを待機型の変更といいます。

防　御 ぼうぎょ

防御に専念するため、反撃に比べるとダメージは少なめです。ＨＰが低いユニットはこの防御タイプにしましょう。

反　撃 はんげき

防御に比べればダメージは大きめですが、相手に反撃を加えます。ＨＰに余裕があるときに使いましょう。



防御は横斬りや弓など、こちらが反撃できない場合に使うと有効。

召喚について

召喚術(サモーニング)とは?

召喚術とは、主人公がリィンバウムに呼ばれた時に得た特殊な能力です。召喚術を使うと、リィンバウムを中心に存在する4つの異世界より生物や物体を召喚して、意のままに使役することができるのです。



召喚術の概要と特徴

召喚術を使うには"サモナイト石"と呼ばれる特殊な石が必要です。このサモナイト石とアクセサリを組み合わせることで、さまざまな効果を持つ"召喚魔法"を作り出すことができます。召喚魔法は名前をつける(エンゲージ)ことで、主人公以外のキャラクターでも、その魔法を使うことの出来る特性を持っていれば、装備させることで使用可能となります。また「無」の属性の魔法は、だれでも装備することができます。



[サモナイト石の属性]


機


獣


鬼


霊


無

召喚魔法の作成手順

❶ 戦闘中に主人公のみ許された特殊能力「誓約のちから」を選ぶ

❷ アクセサリリストから1つを選ぶ

❸ 続いて召喚石（5種類）の中から1つを選ぶ

❹ これでいいですか？「はい／いいえ」を選択（はいを選ぶとキャンセル不可）

❺ 効果範囲が表示される

※召喚でヤカンが降ってきたり、宝箱が落ちてきた場合は、"効果範囲の表示"は起こりません。

❻ 召喚魔法の発動！！

❼ ダメージの算出（効果範囲の敵にダメージ、HP−20など）

※他に宝箱が降ってきて、高価な武器などを入手出来ることがあります。逆に、ヤカンなどが降ってきた場合はハズレです。宝箱が落ちてきた場合は、この"ダメージの算出"は起こりません。

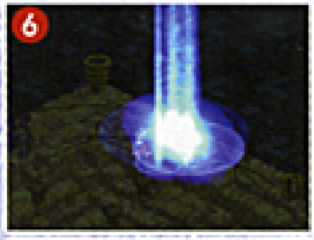
❽ 初めて生みだした召喚魔法の場合、名前入力画面へ移行する（エンゲージ）

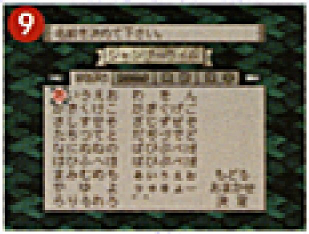
❾ 名前を入力して召喚終了

※一度入力した名前は以後変更は出来ません。









ミニゲームの種類と遊び方

ゲーム中、特定の場所へ行ったりイベントと遭遇することでミニゲームが遊べる場合があります。ミニゲームは、その結果次第でお金や高価なアイテムを入手することが出来ます。

ねこの仕草当て

発生条件：南スラムでイベントが発生しないときであればいつでも

マップ上に表示されたネコの仕草を覚えて、それを当てるゲームです。色や模様の異なるネコが思い思いのポーズを取っています。時間内に画面上の猫の仕草を覚えて、そのあとのレポート画面で答えてください。



どのネコがレポートの問題に出るかわかりません。しっかり覚えましょう。

方向キーの左右を押すとポーズが変わります。正解の仕草を選びましょう。



アカネ分身

発生条件：街マップ上でアカネに話しかけると発生することがある

分身の術で無数に分身した姿の中から、本物のアカネを探すゲームです。アカネは分身しながら、さまざまな場所に現れては消えます。最後に現れたアカネが本物です。カーソルで正解のアカネを選べば、アイテムがもらえます。



アカネが現れては消え、消えては現れます。惑わされないように注意していましょう。

最後に現れた場所を、カーソルで指定して当てます。どれが本物のアカネでしょうか？



釣り

発生条件:アルク川でイベントが発生しないときであればいつでも

サイジェントの西を流れるアルク川で釣りをするゲームです。まず釣りに使う「えさ」を選択します。次にパワーゲージでさおを振るパワーを決めます。ゲージが大きいほど遠くに投げます。針に魚がかかると、画面にFISH　ONの文字が表示されますので、○・×・△・□ボタンを連打して釣り上げましょう。







1 制限時間です。円で表示され、徐々に減っていきます。なくなるとゲーム終了です。

2 パワーゲージです。さおを振る強さを現します。○ボタンを押すと強さが決まります。

釣果によってアイテムGET!!

ゲーム中に釣った物は、画面左下にストックされます。釣った魚はお金に換金されます。





キャラクター紹介

フラットの戦士たち



ガゼル

フラットのサブリーダー。孤児院の出身で、子供たちのためにフラットを作った。口は悪いが心根は優しい少年だ。



レイド

フラットの後見人である剣士。元々は王宮騎士だが、ある事件がきっかけで騎士を捨てた。真面目で責任感が強い。



エドス

フラットのメンバー。大柄な男で、石工を生業としていた。すごみのある顔をしているが、性格はのんびり屋で穏やか。

リプレと3人の子供たち

戦乱で親を失ったアルバ、フィズ、ラミの3人。リプレは、そんな子供たちと、メンバーの家事全般を引き受けている少女だ。



リプレ



アルバ



フィズ



ラ ミ

サイジェンドで知り合う仲間



――スウォン



――アカネ



――ジンガ





オプテュス

～フラットを敵視する者～



パノッサ

北スラムの無法者集団オプテュスのリーダー。南スラムにあるフラットの領地を狙っている。

4人のパートナー

荒野で主人公と出会う見習いの召喚師。主人公を元の世界にもどす手助けをするために仲間に加わる。プロローグでの選択肢の選び方によって、4人の内の誰が登場するかが決定される。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8

電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

Produced by 株式会社バンダイナムコゲームス

SLPS 02542